

Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros

Dr. Juan Francisco Hernández Pérez – Universidad Católica de Murcia –

jfhernandez@ucam.edu

Dr. Ángel Pablo Cano Gómez - Universidad Católica de Murcia –

apcano@ucam.edu

Dra. María Concepción Parra Meroño - Universidad Católica de Murcia –

mcparra@ucam.edu

Resumen:

Los videojuegos son uno de los fenómenos culturales de mayor repercusión económica para los mercados asiáticos, norteamericanos y europeos con más de 80 mil millones de ventas en todo el mundo. Sin embargo, hoy día, y particularmente en España, existen pocas investigaciones que ahonden en desvelar las claves del videojuego y sus implicaciones culturales a partir de una teoría del videojuego que establezca las particularidades que llevan a conocer qué son y qué los definen. De este modo, dentro de los paradigmas que definen a los *Game Studies* y en concreto, inmerso en las teorías ontológicas, debe existir una taxonomía que permita definir los géneros del videojuego como parte de su fundamentación conceptual y que favorezca su comprensión. De este modo, se plantea una metodología de análisis que faculte realizar una taxonomía de los géneros del videojuego.

Palabras clave: videojuegos; taxonomía; géneros de videojuegos; definición géneros; teoría del videojuego

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

1. Introducción

La sociedad en su conjunto experimenta grandes cambios continuos que alteran la forma de entender y disfrutar de las horas de ocio. El entretenimiento ha sufrido una gran transformación que ha influido y determinado los hábitos y los comportamientos de todos los grupos de población, aunque es más fácil distinguir la ascendencia de estas variaciones entre la población más joven, como se puede observar en las publicaciones del Instituto de la Juventud de España (2012).

En este sentido, la industria de los videojuegos constituye uno de los modelos de éxito con mayor volumen en cifras económicas de consumo, dentro del conjunto del ocio mundial entre los países del denominado Primer Mundo. Según los informes elaborados por la consultora y analista de mercados Newzoo (2015), en el mercado global de los videojuegos ya se han superado en 2015 los noventa mil millones de dólares, una cifra que según sus previsiones seguirá aumentando hasta los más de 100 mil millones en 2017.

El gran volumen de cifras constatado es aún más impresionante si se establece una comparación con el sector que hasta estos últimos años ha generado un mayor negocio en el ámbito del entretenimiento, el cine. Durante el año 2014, los ingresos en taquilla alcanzaron los 38 billones de dólares (Statista, 2015), lejos por tanto de la astronómica cifra de 90 mil millones de dólares lograda por los videojuegos (Newzoo, 2015). La comparación es aún más evidente si se hace entre la película más taquillera de la historia, *Lo que el viento se llevó* (Victor Fleming, George Cukor y Sam Wood, 1939) con casi mil setecientos millones de dólares, por los diez mil millones de dólares que ha logrado la saga *Call Of Duty* (*Call of Duty*, *Call of Duty: United Offensive*, *Call of Duty: Finest Hour*, *Call of Duty 2*, *Call of Duty: Big Red One*, *Call of Duty 3*, *Call of Duty: Roads to Victory*, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, *Call of Duty: World at War*, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Call of Duty: Black Ops*, *Call of Duty: Modern Warfare 3*, *Call of Duty: Black Ops II*, *Call of Duty: Ghosts*, *Call of Duty: Advanced Warfare*). Son estos datos los que han posicionado al videojuego como la primera industria de entretenimiento del mundo, gracias, en parte, a los

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

más de 1.200 millones de aficionados existentes en todo el planeta (Newzoo, 2014).

Esta información referida ofrece un respaldo cuantitativo y cualitativo a la observación improvisada y al razonamiento que cualquier sujeto puede llevar a cabo al considerar la incidencia de esta industria de ocio y entretenimiento en la sociedad contemporánea. En este sentido, no es difícil constatar la trascendencia que esta tecnología tiene ya sobre los ciudadanos. Los videojuegos comenzaron invadiendo los hogares de los jóvenes adolescentes para pasar a los salones de las casas, ocupar los primeros puestos en los escaparates de las tiendas, saltar a la gran pantalla cinematográfica y convertirse finalmente en uno de los instrumentos de ocio preferidos por la sociedad.

La relación entre los videojuegos y otros medios de comunicación es evidente dada la importancia que estos adquirieron desde sus comienzos. El cine -y por extensión la televisión-, los cómics, la animación o el transmedia han explotado las posibilidades que estos son capaces de ofrecer aumentando su poder de inserción en la sociedad. Esta correspondencia es tratada por Henry Jenkins al afirmar que todas estas asociaciones son consecuencias o síntomas de una manifestación mucho más grande en la cultura que él llama "convergencia de medios". Esta convergencia se manifiesta de muchas maneras, incluyendo tecnológicamente, económicamente, socialmente, culturalmente y globalmente (citado en Wolf, 2008: 294). Esto provoca que muchos de los conceptos tratados en un medio sean utilizados para realizar consideraciones en otro. Y es que los videojuegos, que han sido teorizados desde los conceptos cinematográficos, televisivos e incluso desde otras materias no audiovisuales, ya se han extendido lo suficiente como para establecer su propia rama teórica, pues con respecto al cine, tienen la capacidad de interactuar en un mayor nivel con el usuario haciéndolo partícipe, y no un mero observador tal y como lo expone Mark Wolf (2001):

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

“the study of video games overlaps these fields in many theoretical areas, including those of the active spectator, first-person narrative, and spatial orientation, point of view, character identification, sound and image relations, and semiotics” (p.3).

Como ha ocurrido con otros medios emergentes, los videojuegos utilizarán recursos y formas de otros campos próximos, al mismo tiempo que trasvasan usuarios desde esos medios al propio. Este feedback con otros medios de comunicación no ha hecho sino aumentar las posibilidades de la industria demostrando sobradamente su capacidad para crear nuevos conceptos (Pestano et al, 2012: 10) lo que influye directamente en una actualización de la catalogación de los géneros del videojuego.

La importancia de los videojuegos en las diferentes tecnologías actuales es fácilmente puesta en evidencia si se observa la gran cantidad de aparatos de todo tipo que incorporan entre sus funciones, bien como objetivo central, o bien como una característica complementaria, la posibilidad de interactuar con el dispositivo para poder jugar. Los individuos no sólo utilizan la videoconsola ubicada en su hogar para este tipo de interacción, sino que también pueden llegar a ella a través de consolas portátiles, smartphones, tabletas, y un largo etcétera. Nintendo es la empresa que lidera el mundo de las consolas portátiles con sus más de 129 millones de unidades entregadas de su portátil Nintendo DS (VGChartz, 2015), pero la irrupción del iPhone y el iPad iniciaron el desarrollo de nuevas plataformas de entretenimiento para la sociedad y en la que los videojuegos ya tienen una gran importancia, solo hay que fijarse en la cantidad de aplicaciones basadas en juegos que acaparan los tops de las principales tiendas de descargas online. De este modo, los videojuegos se han implantado totalmente en la sociedad, y alcanzan cada vez a un espectro más amplio de población de cualquier edad o sexo.

Ante toda esta perspectiva, cada vez se hace más necesario establecer un marco de estudio que nos permita abordar las diferentes áreas de investigación que confluyen en el mundo del videojuego desde un espacio teórico sólido y que respete una serie de conceptos que todos los investigadores manejan por igual. El marco teórico de los *Game Studies* está conformado por una teoría

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

que explica en qué consiste el fenómeno del videojuego. Dicha teoría está compuesta por tres paradigmas que la estructuran: constitutivas u ontológicas, metodológicas y de campo. Estas primeras están centradas en dirimir la naturaleza específica del videojuego intentando apoderarse de la verdad del medio a través de dos grandes líneas teóricas que marcan su trayectoria: la ludología y la narratología (Navarrete, Gómez, Pérez, 2014). Uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta y que se integra directamente en estas dos líneas, pues fundamentan parte de su esencia, es la clasificación de los videojuegos por géneros en base al *gameplay*. Hasta ahora, diversos autores como Diego Levis, Óliver Pérez, Juan Manuel Estallo o Rusell DeMaría han abordado esta tarea, sin embargo, todos ellos no implican a la industria del videojuego como parte fundamental de su definición y catalogación, una cuestión justificada si atendemos a los diversos dispositivos adoptados por la sociedad y que generan nuevas formas de interacción y jugabilidad.

El planteamiento de esta investigación surge al comprobar que existe una gran cantidad de clasificaciones de videojuegos posibles, que atienden a diferentes perspectivas y entremezclan metodologías diferentes, por lo que se hace necesario encontrar aquellas características que definen propiamente a cada género y mantener el mismo sistema de clasificación para el resto de videojuegos. La hipótesis de esta investigación es que existe la posibilidad de crear una taxonomía genérica de los videojuegos lo suficientemente flexible para describir las variadas naturalezas que conforman estos productos y lo suficientemente rigurosa para servir como punto de partida de estudio para abordar diferentes investigaciones en este campo.

Así, no se han encontrado aportaciones que hayan analizado y conformado una clasificación de los géneros del videojuego a partir de una metodología que incluya las aportaciones de los diferentes autores que han abordado su clasificación aunada con la catalogación que realiza la industria a partir de las diferentes ventanas de información sobre este fenómeno y que son tan importantes como las que nos ofrece la academia. Esta investigación elude acercarse a los estudios más comunes y que prácticamente monopolizan el gran abanico académico desde el que los videojuegos pueden acometerse en

este sentido. Así, se plantea por tanto un cambio, ofreciendo un giro en la interpretación de esta metodología y enfatizando la importancia de establecer un punto en común entre academia e industria para establecer una taxonomía apropiada y conforme a la realidad que establezca las bases de cada género evitando, a la vez, una recomposición continua de los géneros.

La metodología planteada para el estudio de los géneros del videojuego ha consistido en una revisión bibliográfica que ha permitido describir las principales características que diferentes autores han planteado sobre este fenómeno, para a continuación analizar las coincidencias y recopilar todas aquellas cualidades más útiles que pudieran vertebrar el funcionamiento de todos los géneros. Una de las fuentes más productivas en este ámbito, y donde existe una mayor riqueza de información sobre los géneros, han sido las diferentes webs que, desde distintas perspectivas, abordan la clasificación de los videojuegos.

2. Clasificación y tipologías de videojuegos

La elaboración de una clasificación de los videojuegos es determinante para conocer los diferentes géneros a los que los juegos se adscriben en función de sus características y delimitando así un marco de significación propio.

Su proceso de catalogación se puede realizar de acuerdo a una serie de diversos criterios, como el hardware, los contenidos, las habilidades, los destinatarios u otros. Como afirman Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2003: 20) los autores que se han enfrentado a este trabajo de ordenación muestran un pensamiento común, y es que sus clasificaciones no son exhaustivas ni exclusivas, pues la complejidad de los propios videojuegos provoca que puedan clasificarse en uno u otro tipo, e incluso se produzcan híbridos que pertenezcan a diferentes apartados a la vez. Además, como ocurre con cualquier tecnología, su evolución provoca la aparición de nuevos modelos de juegos y también de sistemas que pueden sugerir nuevas categorías.

Como bien apunta Óliver Pérez (2010: 358), es oportuno seguir una serie de condiciones fundamentales que no perturben la clasificación de los videojuegos. En su caso estas consideraciones fundamentales se basan en

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

establecer criterios de clasificación comunes a los ya considerados, evitando el solapamiento de las categorías y estableciendo módulos complementarios de acuerdo a criterios considerados como relevantes. Sin embargo, las clasificaciones resultan tan complejas que es incluso dificultoso para el propio autor definir la categoría a la que pertenecen videojuegos tan importantes para la industria como Grand Theft Auto, World of Warcraft o The Elder Scrolls. Esto puede deberse a que como afirma Espen Aarseth es improductivo categorizar los juegos en base a una única variable y sí que pueden ser clasificados a partir de una serie de características a partir de las cuales se pueda establecer una rating (citado en Egenfeldt-Nielsen et al., 2013: 46).

Ya desde un principio, la propia idea de instaurar un género presenta dificultades, pues en el momento de establecerlo se originan unos límites al realizar la categorización, y como afirma Mark Wolf (2001: 113), el estudio del género también puede diferir de un medio a otro, con lo que realizar clasificaciones tomando como referencia otros medios puede conllevar a error.

La ordenación más sencilla es la de clasificar los videojuegos por el tipo de hardware que utilizan: consolas domésticas, portátiles, ordenador, móvil, tableta, etc. Esta clasificación no representa ningún problema salvo la variación de los diferentes tipos de hardware y la salida de nuevos dispositivos que provoca una ligera actualización, pero hoy día muchos juegos se presentan en diferentes plataformas por lo que esta clasificación prescinde de valor para el sistema social dado que muchos juegos pueden variar su calidad dependiendo del sistema en el que se ejecuten.

Algunos de los autores que han elaborado clasificaciones de videojuegos a partir de la interfaz¹ utilizada son: Jennifer Vela (2005: 256-258), Bernal Merino (2006: 24-26), Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2003: 21) y Christy Marx (2007: 144).

Lo más oportuno en esta investigación es abordar una clasificación de los videojuegos que permita agruparlos de acuerdo al *gameplay*, es decir, que sean las dinámicas del juego las que establezcan el género (Egenfeldt-Nielsen,

¹ La interfaz es el conjunto de imágenes y objetos gráficos que permiten representar la información del programa informático de modo que el usuario pueda interactuar con él.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

et al., 2013: 121). Así lo interpreta la industria y así lo conciben autores como James Newman (2004):

“The seemingly bewildering variety of game types renders it almost inevitable that computer and videogame theorists, journalists and marketers have attempted to find ways of classifying and making more manageable the object of their attentions. By far the most frequently used tool has been genre” (p.11).

A continuación se destacan aquellas aportaciones que puedan resultar más apropiadas de acuerdo a los videojuegos existentes en el mercado y así establecer una clasificación propia siendo consciente de que es la industria quien a través de la creación de juegos ha ido asentando y modificando su categorización y por tanto, sus clasificaciones son más determinantes.

El docente argentino Diego Levis (1997: 167) divide los videojuegos en los siguientes géneros:

1. Juegos de lucha
2. “Beat´em up” o juegos de combate
3. “Shoot´em up” o juegos de tiro
4. Juegos de plataformas
5. Simuladores
6. Deportes
7. Juegos de estrategia
8. Juegos de sociedad
9. Ludo-educativos
10. Porno-eróticos

El psicólogo Juan Alberto Estallo (1995) propone una clasificación basada en dos criterios: aspectos psicológicos y contenido del juego. Así establece la siguiente propuesta:

1. Juegos de arcade: Plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida.
2. Juegos de simulación: Tecnológicos, simuladores de Dios, situacionales, mitológicos.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

3. Juegos de estrategia: aventuras gráficas, de rol, de estrategia militar.

4. Reproducciones de juegos de mesa.

Sólo se han introducido hasta el momento dos clasificaciones, pero ya se puede observar la diferencia que hay al exponer las consideraciones de Diego Levis, centradas en el mundo de la pedagogía, y de Juan Alberto Estallo, basadas en la psicología, para comprender que los puntos de vista desde los que se enfoca el estudio de los videojuegos son considerablemente diferentes. Cuando el autor James Newman (2004) habla de los géneros de los videojuegos hace referencia a las revistas y magazines de los años 80 en cuyos análisis y artículos generan nuevos términos de referencia como “shoot´em up” o “driving games”, que se convierten en géneros posteriormente. Así, en las clasificaciones más actuales como la de Rusel DeMaria (2007) ya aparece una amplitud de géneros considerable y más consecuente con la realidad actual²:

- Arcade
- Shooters
- Aventuras en tercera persona
- Lucha uno contra uno
- De estrategia
- Juegos de rol (RPGs)
- Aventuras
- Simuladores
- Deportes
- God games
- Mundos masivos multijugador (MMORPG)
- Casual games
- Juegos para móviles

Esta abundancia de términos son resumidos en macro-géneros fundamentales por Óliver Pérez. Su clasificación se basa en dos puntos principales: el tipo de

² En algunos géneros se mantiene el término anglosajón pues es el mismo que se utiliza para definirlos dentro de otros idiomas como ocurre en el caso español.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

gameplay, si ésta es abierta o rígida, es decir, si el jugador puede moverse por el escenario “libremente” o está sometido a un esquema de jugabilidad estricto, y de otro lado, por la finalidad de la experiencia: victoria/derrota, descubrimiento/construcción narrativa y comprensión del funcionamiento del sistema. De esta forma establece los siguientes seis géneros que se muestran en la tabla que el propio autor elabora:

Tabla 1. Géneros de videojuegos según Óliver Pérez

| Fin de la experiencia | Victoria / derrota | Descubrimiento / construcción narrativa | Comprensión funcionamiento sistema |
|-------------------------------------|--------------------|---|------------------------------------|
| Estructura <i>gameplay</i> | | | |
| Tendencia a <i>gameplay</i> rígida | ACCIÓN | AVENTURA | SIMULADOR |
| Tendencia a <i>gameplay</i> abierta | ESTRATEGIA | ROL | SIMULACIÓN |

Fuente: Pérez (2010: 365)

Simon Egenfeldt-Nielsen et al. (2013: 50) establecen una categorización simple como la del autor anterior, en base al éxito alcanzado en el juego. De esta forma, categoriza cuatro tipos: Acción, Aventura, Estrategia y Procesos orientados.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Tabla 2. Categorización de los videojuegos según Egenfeldt-Nielsen et al.

| Géneros | ACCIÓN | AVENTURA | ESTRATEGIA | PROCESOS ORIENTADOS |
|-------------------|------------------|---------------------|--|--|
| Acción típica | Batalla | Resolución misterio | Construir una nación compitiendo con otros | Exploración y/o dominio |
| Criterio de éxito | Reflejos rápidos | Habilidad lógica | Análisis de variables interdependientes | Amplias variaciones, a menudo inexistentes |

Fuente: Egenfeldt-Nielsen et al. (2013: 50)

Como se comenta anteriormente, confirmadas las aportaciones del área académica, es preciso realizar un repaso a las diferentes propuestas de categorización, efectuadas por páginas web de prestigio que se encuentran entre las más visitadas por los jugadores y que los académicos obvian.

Su importancia es tal que muchos desarrolladores se muestran respetuosos con las declaraciones expuestas en los artículos y reviews que los redactores de las diferentes webs realizan sobre los diversos productos de la industria. Al igual, los comentarios expuestos por los usuarios de las webs recalcan en los desarrolladores que cada vez tienen más en cuenta la opinión del sector al que se dirigen para que sus proyectos obtengan un éxito mayor.

Las webs escogidas para revisar la categorización de los géneros son las que tienen un alto nivel de tráfico³ en Internet en su país de origen. Éstas son:

³ El nivel de tráfico de una web viene determinado por parámetros como el número de visitas, número de páginas dentro de la web que se visitan, tiempo en la web, etc.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Tabla 3. Webs de videojuegos según tráfico de visitas

| Web | Puesto ranking tráfico España |
|-----------------|-------------------------------|
| 3Djuegos.com | 170 |
| Meristation.com | 204 |
| Vandal.net | 220 |
| Vidaextra.com | 613 |
| Web | Puesto ranking tráfico EE.UU |
| IGN.com | 182 |
| Gamespot.com | 505 |
| 1up.com | 3.991 |

Fuente: elaboración propia.

Así, en el siguiente cuadro se expone la clasificación que formalizan estas webs:

Tabla 4. Clasificación del género de los videojuegos según webs

| Meristation | 3D juegos | Vandal | Vida Extra | IGN | 1up | Gamespot |
|-------------|------------|-------------|--------------------------|------------|------------|-------------|
| Acción | Acción | Acción | Acción | Acción | Acción | Acción |
| Aventura | Aventura | Aventura | Aventura/ Plataformas | Aventura | | Aventura |
| Plataformas | | Plataformas | | | | Plataformas |
| Conducción | Conducción | Velocidad | Conducción | Conducción | | Conducción |
| Deportes | Deportes | Deportes | Deportes | Deportes | Deportes | Deportes |
| Estrategia | Estrategia | Estrategia | Estrategia | Estrategia | Estrategia | Estrategia |

La pantalla insomne - 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna - abril de 2016

| | | | | | | |
|------------------|------------|------------------|------------|---------|---------|------------|
| | MMO | MMO | | | MMO | MMO |
| Rol | Rol | Rol | RPG | RPG | RPG | RPG |
| Simulación | Simulación | Simulación | Simulación | | | Simulación |
| Educativo | | | | | | |
| Aventura gráfica | | Aventura gráfica | | | | |
| | | Lucha | | Lucha | | |
| Puzzle | | Puzzle | | | | |
| | | Shooter | FPS | Shooter | Shooter | Shooter |
| | | Consola Virtual | Online | | | |
| | Casual | | Casual | | | |
| | | | Retro | | | |
| | | Musical | Musical | Musical | | Musical |

Fuente: elaboración propia.

Revisadas las clasificaciones hechas por investigadores y profesionales, a continuación se expone el cuadro que se genera en esta investigación. En él se cumplen cuatro condiciones fundamentales a través de las cuales se compone el mismo: 1) basado en el *gameplay*, 2) criterios de clasificación comunes a autores e industria, 3) omisión de géneros prescindibles que pueden ser incluidos en otros, y 4) evitando el solapamiento de las categorías planteadas. Además, en la tabla posterior, se especifica la definición de cada uno de los géneros a partir de las exposiciones de otros autores (Meggs, 1992; Funk, 1993; Garner, 1992; Martin *et al.*, 1995; Estallo, 1995; Rodríguez, 2002) y las diferentes webs consultadas (elotrolado.net, 3djuegos.com, gamerdic.es, ign.com, meristation.com, gamespot.com, 1up.com, etc.)

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Tabla 5. Clasificación propia de los géneros de videojuegos

| Géneros | Definición |
|------------|--|
| Acción | Se trata de videojuegos con un desarrollo lineal, basados en la habilidad, pericia, precisión y tiempo de reacción del jugador para avanzar en contextos de combate, superación de obstáculos o peligro. |
| Aventura | Basado en la recreación de algún tipo de aventura o trama con un argumento extenso y enrevesado, en la que el personaje deberá superar diversas pruebas y situaciones que se van sucediendo a través de determinadas acciones, las cuales le permitan avanzar y cumplir el objetivo final. |
| Simulación | Videojuegos en los que el sujeto emula situaciones reales de la forma más fiel posible a modo de reproducción de una experiencia objetiva, lo que requiere de ciertos conocimientos específicos sobre el manejo de la acción a simular. |
| Deportes | Videojuegos basados en la recreación de algún deporte como fútbol, baloncesto, golf, rugby, etc. Las mecánicas de los juegos suelen basarse en las reglas reales de los propios deportes pero en ocasiones incorporan añadidos u otros modos de jugabilidad. |
| Conducción | El género se basa en el control y dirección de vehículos con la finalidad de culminar determinados objetivos. La conducción está basada en la realidad pero los vehículos no simulan las físicas reales. |
| Estrategia | Videojuegos basados en el control y la organización de determinadas situaciones económicas, empresariales, sociales, etc. a través de la manipulación de personajes, objetos o datos con el fin de lograr determinados objetivos. |

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

| | |
|---------|---|
| Rol | Este género se basa en juegos homólogos de mesa. El sujeto asume el papel de uno o varios protagonistas, situados en mundos fantásticos y en los que debe mejorar sus habilidades a través de la interacción con otros personajes y el entorno. |
| Shooter | El género está basado en videojuegos en los que el jugador, en primera o tercera persona, tiene que utilizar material armamentístico para derribar elementos y personajes. Los shooter basan su éxito en los modos competitivos donde varias personas pueden participar de forma online. |
| Arcade | Incluye a todos los videojuegos clásicos de las máquinas recreativas. Estos juegos se caracterizan por tener un ritmo rápido, con tiempos cortos, creciente dificultad y basados en una jugabilidad sencilla, que permite al jugador avanzar sin necesidad de recrear comportamientos estratégicos. |
| Casual | Videojuegos basados en temáticas de entretenimiento o educación que están destinados a jugadores no habituales que buscan una distracción diferente. Están basados en reglas simples y no requieren de una gran dedicación ni compromiso. |

Fuente: elaboración propia

Juegos clasificados como educativos, musicales, de lucha o plataformas se encuentran incluidos en otros géneros pues su temática así lo permite. En otros casos pueden originarse géneros que pueden ser complementarios como el ejemplo de los juegos de rol que a su vez pueden ser de acción (Diablo III), lucha (Pokémon) o MMO (Guild Wars 2). La omisión de este último género se debe a que este tipo de juegos implica una temática más trascendental que lo cataloga, pues esto sólo hace referencia a que se juega de forma masiva y

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

online dando lugar a que juegos como WarCraft sean conocidos como MMORPG.

El número de ventas de juegos dependiendo del género también es un indicativo de las tendencias sociales de los jugadores. Estos datos resultan relevantes tanto para los desarrolladores de videojuegos como para los de sistemas, pues es así como se engendran las futuras líneas tecnológicas.

Los datos presentados por Adese (2012) constatan, teniendo en cuenta los videojuegos para consola según el género y sobre el total de unidades vendidas, que en España durante el año 2011 la tendencia muestra una predisposición a adquirir juegos tradicionales con un 79,8%. Los juegos sociales aparecen en segunda posición con un 10,6%, seguidos de los juegos de simulación con un 4% y de los juegos de salud y desarrollo intelectual, ambos con un 2%.

De acuerdo con la segmentación del género, dentro de los juegos tradicionales, los juegos de acción, con un 35,9%, los juegos de aventura gráfica con un 23,9% y los juegos de deportes con un 19% son los favoritos de los usuarios españoles.

Los usuarios de PC muestran unas tendencias diferentes a los de consola. Los juegos de aventura con un 18,5% encabezan los títulos más vendidos. Le siguen de cerca los juegos de acción con un 18,3%, otros tipos de juegos que no son los habituales con un 18,2% y los juegos de estrategia con el 17,8%. Estos datos demuestran que los juegos que se utilizan en el PC están más diversificados por las posibilidades que éste presenta. La facilidad del ordenador para conectarse a Internet supone que los usuarios inviertan una parte importante del tiempo en juegos más sociales, según el mismo informe.

La influencia en el ámbito social sólo es una parte visible del potencial de esta industria para influir en otras áreas. Como parte del universo audiovisual los videojuegos también se insertan en otros medios de comunicación a la vez que adquieren características de los mismos. A continuación se desarrolla su influencia en estas áreas dado que están considerados como productos culturales altamente sofisticados tanto a nivel filosófico y estético como narrativo.

3. Conclusiones y Futuras líneas de investigación

Uno de los aspectos fundamentales que influye en la significación del propio videojuego es la elaboración de una clasificación de los géneros que permita establecer una taxonomía útil para el investigador. En la actualidad, existen numerosas categorizaciones realizadas, de un lado, por investigadores y de otro, por webs de información. Las clasificaciones aportadas por los primeros atienden, en algunos casos, a características triviales como la interfaz o el tipo de hardware, pero existe un cierto consenso entre los mismos por establecer los géneros a partir del *gameplay*, esto es, a partir de las dinámicas del juego, como también lo hacen las webs de información. De esta forma, se ha de tener en cuenta las aportaciones de ambos conjuntos evitando el solapamiento de ciertas categorías y eliminando los géneros prescindibles. Así, y dando respuesta al objetivo de esta investigación, los videojuegos se catalogan en **acción, aventura, simulación, deportes, conducción, estrategia, rol, shooter, arcade, casual.**

Mantener un esquema coherente y similar entre los distintos investigadores, que de manejo a un planteamiento semejante y delimitado por los mismos parámetros de referencia, constituye un hecho fundamental para los futuros estudios que pretendan desarrollarse en este área. En primer lugar, porque muestra con determinación el rigor científico necesario para llevar a cabo investigaciones sustentadas en un campo léxico común y compartido por todos los miembros del ámbito.

En segundo lugar, porque permite facilitar la tarea de interpretación de resultados y aportes de cada uno de los nuevos trabajos que en el futuro se presenten, contribuyendo al desarrollo de la ciencia en este ámbito bajo un marco conceptual de interpretación común.

Finalmente, pero no por eso de menor importancia, porque muestra un respeto a los principios del estudio y de la ciencia que debe tener necesariamente el ámbito de los videojuegos y de los investigadores que dedican su trabajo y su esfuerzo a esta materia.

Esta clasificación debe estar abierta a su modificación futura y a la incorporación de nuevos términos y planteamientos que surjan desde la

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

industria, pero manteniendo el espíritu del planteamiento inicial para permitir que cada nuevo producto no modifique sustancialmente la estructura propuesta.

4. Referencias bibliográficas

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2001). *Computer Game Studies, Year One*. The international journal of computer game research. 1 (1). Recuperado de:
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Adese. (2012). A´12 Anuario de la industria del videojuego. Recuperado de:
http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=60&cf_id=30

DeMaria, R. (2007). *Reset. Changing the way we look at video games*. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers.

Egenfeldt-Nielsen, S., Heide, J., & Pajares, S. (2013). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Escribano, F. (Coord.) (2012). *Videojuegos y Juventud*, Revista de Estudios de Juventud, (98). Recuperado de:
<http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-98-videojuegos-y-juventud>

Estallo, J. A. (1995). *Los Videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.

Funk, J.B. (1993). Reevaluating the Impact of Video Games. *Clinical Pediatrics*, 32 (2, feb.), pp. 86-90.

Garner, T.L. (1992). *The Sociocultural Context of the Video Games Experience*. (Tesis doctoral). University of Illinois, Sociology, United States. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/2142/22449>

Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: Paidós.

Martin, A. et al. (1995). Actividades lúdicas: el juego, alternativa de ocio para jóvenes. Madrid: Popular.

Marx, C. (2007). Writing for Animation, Comics & Games. Taylor & Francis.

Meggs, P. (1992). Will Video Games Devour the World?. Print (48), pp. 24-33.

Merino, M. B. (2006). On the translation of video games. The Journal of Specialised Translation, (6), 22-36.

Murray, J. (1997). Hamlet On The Holodeck. Cambridge: MIT Press.

Navarrete Cardero, J. L., & Barrientos Bueno, M. (2012). Aula de Videojuegos, un proyecto académico. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11441/24718>

Navarrete, J. L., Gómez, F. J., & Pérez, J. P. (2014a). An approach to the paradigms of Game Theory. Zer-Revista de Estudios de Comunicación, 19 (37), pp. 107-121.

Navarrete, J. L., Pérez, J. P., & Gómez, F. J. (2014b). The hypothetical thinking as ontological basis of video games. Icono 14, 12, pp. 416-440. doi: 10.7195/ri14.v12i2.670.

Newman, J. (2004). Videogames. Nueva York: Routledge.

Newzoo. (2014). Global Games Market Will Reach \$102.9 Billion in 2017. [Informe de una web]. Recuperado de: <http://www.newzoo.com/insights/global-games-market-will-reach-102-9-billion-2017-2/>

Newzoo. (2015). Top 100 Countries by Game Revenues 2015. Recuperado de: <http://www.newzoo.com/>

Pérez, Ó. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego al mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. (Tesis doctoral). Universidad Pompeu Fabra, Departamento de Comunicación, España. Recuperado de: <http://www.tdx.cat/handle/10803/7273>

Pestano, J. M., Gabino, M., & Delponti, P. (2012). Elementos diferenciales en la forma audiovisual de los videojuegos. Vinculación, presencia e inmersión.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Revista Mediterránea de Comunicación, Año 3, pp. 1-13. doi:

10.14198/MEDCOM2012.3.01

Raessens, J., & Goldstein, J. (2011). Handbook of computer game studies. The MIT Press.

Rodríguez, E (coord.). (2002). Jóvenes y videojuegos. Espacio, significado y conflictos. [Informe de una web] Recuperado de:

<http://www.injuve.es/observatorio/ocio-y-tiempo-libre/jovenes-y-videojuegos-espacio-significacion-y-conflictos-fad>

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play. Game desing fundamentals. Cambridge: The MIT Press.

Statista. (2015). Global box office revenue from 2014 to 2018 (in billion U.S. dollars). Recuperado de: <http://www.statista.com/statistics/259987/global-box-office-revenue/>

Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2003). Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan. Ariel.

Vela Valido, Jennifer (2005). “La localización de videojuegos.” Detlef Reineke (ed.) Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías. Las Palmas: Anroart. 253-284.

VGChartz. (2015). [Website]. Recuperado de: <http://www.vgchartz.com>

Wolf, M. (Ed). (2001). The medium of the video game. Texas: University of Texas.

Wolf, M. (Ed.). (2008). The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond. Westport: Greenwood Press.

Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). (2003). The video game theory reader. New York: Routledge.

* Este artículo está basado en las consideraciones aportadas por el Dr. Juan Francisco Hernández Pérez en su Tesis Doctoral: *La influencia de los videojuegos en el proceso de adopción tecnológica: un estudio empírico en la Región de Murcia*.